



Regolamento generale evento simulativo guerra Russo Afgana.

Le fazioni in gioco rappresenteranno Russi e Afgani. Il gioco inizierà alle ore 12 di sabato 21 ottobre e finirà alle ore 12 di domenica 22 ottobre. Non vi sarà alcuna pausa durante il gioco. I cancelli dell'area di gioco saranno aperti dalle ore 8.00. Da quell'ora sarà possibile effettuare la prova Crono alle repliche, pistole incluse. Ogni replica che supererà i 100 metri al secondo o il Joule con prova crono alla volata sarà esclusa dal gioco. Alle ore 10.30 di sabato si terrà il briefing generale. L'inizio della giocata sarà tassativo alle ore 12.00 senza alcuna deroga. Qualora alcune squadre siano in ritardo, entreranno in campo in ritardo a gioco iniziato. Questa eventualità simula in un certo senso i problemi logistici che si possono avere realmente in uno scontro e agevolerà la fazione che è riuscita ad avere meno ritardatari.

Le fazioni potranno a loro discrezione organizzarsi con una catena di comando strutturata. L'unico obbligo è che sia designato un capofazione che avrà il compito di interfacciarsi con l'organizzazione del gioco (da ora definita DE). Al capofazione sarà anche demandato il compito di scegliere cinque arbitri interni alla fazione comunicando i loro nominativi alla DE. Questi arbitri saranno parte dell'organizzazione per quanto riguarda la gestione delle problematiche e saranno dotati di documento rilasciato dalla DE da mostrare in caso di necessità. Le fazioni hanno la più ampia facoltà di organizzare ciò che reputano utile per conseguire i propri obiettivi, per esempio documenti di riconoscimento interni, squadre di ricognizione, spionaggio, forze speciali e quanto altro **purché non sia in contrapposizione con il presente regolamento.**

Importante: non vi è alcuna restrizione circa camuffamenti, impersonificazioni e infiltrazioni nelle forze nemiche, l'unico obbligo è che il capofazione deve avvisare la DE di tali operazioni prima di metterle in atto durante il gioco.

La situazione storica, sociale e politica sarà affrontata nei book di fazione, ma fino da ora è utile sapere che non sarà assegnato un Hq o Qg in gioco, dando più ampia facoltà alla fazione di scegliere se e dove farne uno, se farlo "mobile" o se proprio non farlo.

Campo base: Ambedue le fazioni avranno una zona al coperto **considerata fuori gioco** ove organizzarsi e riposarsi che da ora sarà definito "Campo Base". Nel Campo Base sarà sempre possibile curarsi e ricaricare i pallini. In queste zone potete organizzarvi con generatore e fornelli a gas. E' vietato fare fuochi. Cortesemente cercate di recuperare tutta la spazzatura e di lasciarla, alla

fine dell'evento, in sacchi chiusi e raccolti nel medesimo posto.

Punti vittoria: Durante la giocata saranno assegnati “punti vittoria” per determinate operazioni. Tali punti vittoria potranno essere conservati per definire il vincitore “morale” (la fazione che alla fine dell'evento ne possiede di più avrà vinto) oppure spesi durante il gioco per ottenere particolari benefici. I punti vittoria sono anche la valuta ufficiale del gioco, pur rimanendo possibile per le fazioni l'utilizzo di altre valute o preziosi. I punti vittoria in parte saranno cartacei, simili a banconote e saranno utilizzabili come valuta; in parte invece saranno “virtuali”, ovvero saranno semplicemente punteggi assegnati dalla DE alle fazioni al raggiungimento di determinati obiettivi. La somma totale dei punti vittoria (fisici e virtuali) determinerà il vincitore. In particolari occasioni i Capifazione potranno controbilanciare eventi negativi spendendo punti vittoria. I punti vittoria (cartacei) non possono mai essere sequestrati agli altri giocatori, vivi o feriti o morti che siano (vedasi il regolamento delle perquisizioni più avanti).

Fase notturna: nella fase notturna sarà compito e volontà della fazione effettuare i turni di riposo, garantendo comunque ogni ora almeno una squadra di 10 giocatori operativa per effettuare le missioni notturne che saranno consegnate alle fazioni dalle ore 23.00 alle ore 6.00 allo scoccare di ogni ora, indipendentemente dal fatto che l'obiettivo precedente sia stato completato. Tali missioni saranno comuni per ambedue le fazioni. Chiaramente nessuno vieta di utilizzare tutti gli operatori che si vuole, oltre i 10 minimi richiesti. Nella fase notturna per segnalare i colpiti è obbligatoria una luce rossa.

Oggetti in gioco: in gioco saranno presenti vari oggetti (armi, esplosivi etc.) che avranno un codice univoco scritto sopra. Tale codice servirà per il loro utilizzo e dovrà essere comunicato alla DE per utilizzare tali oggetti. Una volta utilizzati saranno considerati distrutti o consumati. Per esempio, se si fa detonare un esplosivo si comunicherà a DE il codice sul panetto indicando che lo si è utilizzato e chiaramente da questo momento quel panetto non sarà più utilizzabile. Importante: è onere della fazione riuscire a comunicare alla DE i codici e ricevere il successivo ok all'utilizzo. (Il campo ha difficoltà di comunicazione radio; chiaramente saranno disponibili anche numeri telefonici da usare per i contatti con DE.)

Obbligatoria protezione per la testa, elmetti, calotte o caschetti da cantiere.

Repliche e caricatori: Per quanto riguarda le repliche cerchiamo di utilizzare quelle attinenti, chiaramente ammessi anche AK moderni. Se non è possibile fare altrimenti camuffate la replica e togliete aggiunte troppo moderne. I caricatori saranno monofilari ma sarà ammesso in casi particolari autorizzati dalla DE un singolo maggiorato in sostituzione dei monofilari (no laylax, caricatori sdoppiati o artigianali). Le repliche di supporto possono avere i caricatori elettrici in dotazione o nel caso di rpk il caricatore elettrico o 2 caricatori da 800. Non sono ammessi ak normali con caricatore elettrico o maggiorati da 800. Le repliche di supporto saranno ammesse una per ogni 10 operatori. Ammessi fucili da cecchino, lampade, torce, ottiche, etc ma non visori notturni né termici. Chiaramente ammessa ogni tipo di pistola, ma si ricorda che saranno cronografate anche quelle.

Vietata ogni arma da taglio, esclusi i coltellini utensili, vietati fumogeni e qualsiasi artificio pirotecnico. Sono ammesse le granate in libero commercio da softair (purché non a fiamma libera). Non sono ammesse repliche Hpa (Polar e affini) e Gbb.

Non vi è alcun limite al numero dei monofilari ammessi. Ogni giocatore può portare monofilari senza limitazioni e un carichino vuoto ma nessun bb oltre quelli nei monofilari.

La ricarica dei caricatori può essere effettuata al proprio Campo Base o in una eventuale Polveriera che sia stata attivata dalla fazione.

Regole edifici.

E' obbligatorio il COLPO SINGOLO all'interno e in prossimità di ogni edificio presente nell'area di gioco. E' pertanto fatto divieto utilizzare all'interno degli edifici repliche che sparino solo a raffica. L'uso del colpo singolo, per chiarire meglio, è obbligatorio quando ci si trova all'interno di un edificio, quando ci si trova in prossimità dei muri perimetrali e si spara dentro o si spara a giocatori che si trovano anche essi in prossimità dei muri perimetrali, quando ci si muove intorno all'edificio e si spara dietro gli angoli, quando si spara attraverso le finestre (da fuori a dentro e da dentro a fuori). Lo scopo di questa regola, che è oggettivamente scomoda da gestire, è assicurarsi di non sparare per errore una raffica in faccia a qualcuno a distanza molto ravvicinata. In campo aperto è raro che accada, mentre negli edifici è molto probabile.

Mimetismi ammessi:

Fazione Russa avrà mimetismi russi anche attuali, Woodland, flecktarn e Dpm continentale, vietate multicam e simil americane. In caso di pioggia mantelline color verde o mimetiche (nei mimetismi di fazione). Buffetteria ammessa russa o verde (per favore non venite vestiti da forze speciali di altre nazioni).

Fazione Afgana nessun mimetismo, ammessi cicom o similari, tracolle, borse e zaini scassati; non ammessi plate carrier e buffetteria moderna. In caso di pioggia mantelline color nero o giacche a vento di qualsiasi colore che non sia verde.

Vietati abbigliamenti da contractor con jeans, maglie nere e camicie da boscaioli.

Se avete dubbi siamo a vostra disposizione, riservandoci comunque in casi particolarmente eclatanti e non consoni di chiedere la variazione del set up pena la non possibilità di giocare.

PMA, punto medico avanzato:

E' facoltà delle fazioni organizzare un punto medico avanzato che fornisce cure e permette la rigenerazione dalle ferite (rimozione dei bendaggi) o il rientro in gioco in caso di eliminazione. Per attivare il punto medico dovranno essere utilizzati i materiali che saranno consegnati all'inizio del gioco e dovrà essere fatta una comunicazione alla DE. Il punto medico dovrà avere un medico presente per essere funzionante. Non vi sono limitazioni al numero dei giocatori che possono essere curati. Il Punto medico avanzato può essere attaccato previa comunicazione alla DE e si considera distrutto quando venga abbassata la bandiera della croce rossa. Una volta distrutto è obbligatorio per gli attaccanti permettere ai difensori il trasporto al loro campo base dei materiali (in altri termini, non è consentito sequestrare o distruggere i materiali che occorrono per formare il PMA). Una volta riportati al campo base, i materiali potranno essere nuovamente portati in campo e utilizzati per attivare un nuovo PMA. I giocatori "feriti" che stanno ricevendo cure nel punto medico oppure che sono in attesa di rinascere non possono partecipare in alcun modo alla difesa dello stesso in caso di attacco.

N.B. L'attacco di un punto medico darà una penalità agli attaccanti di dieci punti vittoria, anche se l'attacco non portasse alla distruzione del punto medico. In altri termini, attaccare un punto medico non è detto che sia una buona idea.

Polveriera:

E' facoltà delle fazioni organizzare una polveriera con il materiale che sarà fornito all'inizio del gioco e fornendola al massimo di tanti sacchi di pallini pari a 1 ogni dieci giocatori in gioco. La polveriera deve essere delimitata da una bandella di circa tre metri per tre, che rappresenta la zona dove si può ricaricare. Una volta attivata la polveriera deve essere informata la DE. La polveriera può essere attaccata e si considera distrutta quando un attaccante attivo depositi sulla cassa di munizioni un panetto di esplosivo con codice univoco (e lo comunichi alla DE). La distruzione della polveriera avversaria darà agli attaccanti 5 punti vittoria. Una volta distrutta una polveriera, i

difensori dovranno riportare tutto il materiale al campo base. Arrivati al campo base il materiale potrà essere nuovamente utilizzato per creare una nuova polveriera.

HQ o QG

Le fazioni non avranno assegnato un centro di comando, ma potranno crearne uno se lo desiderano. Per poterlo attivare sarà necessario installare materiale che verrà consegnato all'inizio del gioco e comunicarlo alla DE. L'HQ se attivato potrà avere anche funzione di PMA (se è presente un medico) e di Polveriera oltre a quelle già eventualmente presenti in gioco. Il centro di comando è in funzione solo se al suo interno è presente il capofazione, altrimenti perde ogni capacità di funzionamento, sia come centro medico che come polveriera. Può essere attaccato e si considera distrutto quando viene abbassata la bandiera di fazione. Il capofazione in caso di attacco può lasciare il centro di comando (come del resto ogni volta che vuole) ma si ricorda che in sua assenza non sono più attivi il centro medico e la polveriera. Una volta distrutto i difensori dovranno riportare tutto il materiale al campo base. Arrivati al campo base potrà essere nuovamente ripristinato un nuovo HQ.

La distruzione del centro di comando darà agli attaccanti 20 punti vittoria.

Attenzione: l' HQ può essere attivato e disattivato a discrezione ogni volta che si vuole (comunicandolo alla DE) e può essere spostato ovunque si voglia (sempre comunicandolo alla DE). Lo spostamento di fatto consiste nella disattivazione del vecchio, trasporto del materiale alla nuova sede, e attivazione della nuova sede. **Qualora l'HQ subisca un attacco, non è consentito disattivarlo fino alla fine dell'attacco.** Il motivo è logico: se gli avversari attaccano l' HQ per fare punteggio, non si può “rubare” e dichiarare l' HQ disattivato dopo che l'attacco ha avuto inizio. Ripetiamo per chiarezza che in ogni caso il capofazione può abbandonare l' HQ quando vuole, anche durante un attacco, allo scopo per esempio di non farsi catturare.

Perquisizioni

Sono ammesse perquisizioni su giocatori, siano essi attivi, feriti o morti. Attenzione: normalmente un giocatore “morto” può lasciare il terreno di gioco indossando la pettorina (o la luce rossa di notte) e recandosi ad uno dei punti ove può rinascere e rientrare in gioco. In questo caso il giocatore in questione è fuori gioco e non può essere perquisito o fermato. Potrebbe succedere durante il gioco di trovare personaggi “vip” (specifici personaggi chiave del gioco) che anche se morti restano sul campo per un certo tempo anziché andarsene immediatamente. Questi possono essere perquisiti.

Il giocatore oggetto della perquisizione può **dichiararsi perquisito** senza subire alcuna reale perquisizione. In questo caso dovrà mostrare tutto il materiale inerente al gioco in suo possesso (mappe, oggetti di gioco, replica, eventuali finte armi da taglio, eccetera) come se fosse stato oggetto di una perquisizione approfondita. In altri termini, non può nascondere nulla di ciò che ha addosso. Al giocatore che si è dichiarato perquisito può essere dato da indossare un cartellino che verrà consegnato prima del gioco che lo identifica come “Perquisito e disarmato”. In questo caso il giocatore, anche se le possiede ancora, non avrà nessuna possibilità di usare armi di nessuna specie o di usare la radio o il telefono per comunicare, a meno che non sia esplicitamente consentito da chi lo tiene in custodia. In altri termini la logica è semplice: il giocatore che si dichiara perquisito deve comportarsi come se non avesse addosso nulla tranne i suoi vestiti. Non è consentito sequestrare ai giocatori oggetti di loro proprietà, carte, mappe, appunti o in generale materiale che infici la loro partecipazione all'evento: tali informazioni possono essere comunque copiate o fotografate senza essere requisite realmente. È invece consentito il sequestro fisico degli oggetti di gioco forniti da DE quali per esempio i panetti di esplosivo o altri oggetti recanti i codici univoci di cui si è discusso in precedenza. **Non è mai consentito sequestrare i punti vittoria.**

Vi è poi la possibilità per i giocatori di decidere di farsi perquisire realmente, in questo caso il

giocatore non è tenuto a consegnare nulla che non venga trovato durante la perquisizione, e potrà liberamente usare qualsiasi oggetto non sia stato trovato durante la perquisizione stessa. Anche in questo caso non è consentito sequestrare ai giocatori oggetti di loro proprietà, carte, mappe, appunti o in generale materiale che infici la loro partecipazione all'evento: tali informazioni possono essere comunque copiate o fotografate senza essere requisite realmente. Le repliche o le riproduzioni di armi da taglio possono essere fisicamente sequestrate e tenute con la massima cura, sempre in vista del proprietario, dai giocatori avversari.

Le perquisizioni sui giocatori di sesso femminile possono essere effettuate solo da altre giocatrici di sesso femminile.

Prigionieri

Possono essere catturati e tenuti prigionieri soltanto alcuni giocatori che interpretano ruoli particolari, la cui identità sarà resa nota dalla DE prima e durante il gioco. Qualora questi siano feriti, moriranno entro 10 minuti (come tutti i feriti) se non vengono curati e inoltre non sono in grado di camminare (come tutti i feriti). Quanto fate un prigioniero, quindi, tenete conto di queste limitazioni. Se volete trasportarlo e volete interrogarlo dovrete curarlo, altrimenti morirà entro 10 minuti da quando è stato colpito (non da quando è stato catturato) come qualsiasi altro giocatore ferito e non curato.

La cattura (da vivi) o l'eliminazione di questi personaggi chiave daranno punteggi diversi, definiti di volta in volta (la cattura darà più punti rispetto alla semplice eliminazione).

Per dichiarare "eliminato" (in altri termini giustiziato) il giocatore, è sufficiente una fotografia dello stesso e la comunicazione allo stesso e alla DE della sua avvenuta eliminazione.

Per dichiarare "catturato" il giocatore, occorre una fotografia dello stesso in compagnia del proprio capofazione e la comunicazione alla DE della avvenuta cattura.

Quando si cattura un giocatore, deve essere utilizzata una apposta carta "prigioniero" che verrà fornita all'inizio del gioco dalla DE. Tale carta dovrà essere messa al collo del giocatore catturato nel momento della cattura. Il giocatore catturato deve comportarsi come se fosse legato o ammanettato; dovrà seguire coloro che lo hanno catturato senza fare alcuna opposizione e si considera disarmato e perquisito. Una volta finita la missione, il prigioniero sarà rilasciato (gli verrà tolto il cartellino "prigioniero" e si dovrà recare al suo campo base (come se fosse morto) prima di rientrare in gioco. E' assolutamente vietato legare, ammanettare e costringere ad azioni contro la sua volontà il prigioniero, che seguirà i suoi carcerieri camminando (non correndo) senza opporsi.

Gestione colpiti:

Il giocatore colpito da un bb (amico o avversario) in qualunque parte del corpo (equipaggiamento e ASG COMPRESI) si considera colpito in attesa di ricevere una medicazione. Non ha capacità operative quindi non può eliminare gli avversari e non ha possibilità di movimento (rimane fermo nel punto in cui è avvenuta l'eliminazione mantenendo la propria asg in sicura). Ha possibilità di chiamare aiuto (anche via radio fornendo esclusivamente la proprie generalità e il punto in cui si trova). Può spostarsi di pochi metri dal punto in cui è stato colpito per evitare di essere bersagliato dal fuoco di altri giocatori. Se non viene medicato entro dieci minuti muore per sanguinamento e si considera eliminato e deve tornare al Campo Base o a un PMA indossando una pettorina catarifrangente (durante il giorno) o una luce rossa (durante la notte).

Una volta arrivato al campo base o al PMA dovrà sostare per altri 10 minuti prima di tornare in gioco.

In ogni caso (giocatore ferito una o più volte, o giocatore eliminato) la sosta di 10 minuti al PMA o al campo base permette la totale rigenerazione del giocatore, che potrà togliere tutti i bendaggi delle ferite precedentemente curate e rientrare in gioco totalmente sano.

Un giocatore ferito e curato (quindi bendato) può in ogni momento tornare al campo base o al PMA, sostare 10 minuti e rientrare in gioco totalmente rigenerato e senza bendaggi. In questo caso però esso non indosserà la pettorina o la luce rossa, in quanto non è morto; resta a tutti gli effetti un giocatore attivo.

Prima Ferita: il giocatore potrà essere medicato da tutti gli altri giocatori, utilizzando la sua fascia. Dovrà essere bendato al ginocchio e non potrà più correre.

Seconda ferita: il giocatore può essere medicato solo da un medico che effettuerà la medicazione alla mano non dominante.

Terza ferita: il giocatore può essere medicato solo da un medico che effettuerà la medicazione alla testa coprendo l'occhio dominante

Quarta ferita: giocatore eliminato.

Le fasciature dovranno essere fatte in maniera consona e si possono utilizzare solo fasce alte almeno 10 centimetri in altezza e 2 mt. di lunghezza.

Nel caso che vengano notate fasciature fatte male la fazione riceverà una penalizzazione di un punto vittoria.

Ruoli

Ogni dieci giocatori saranno necessari un caposquadra, un mitragliere e un medico con in dotazione cinque bende.

Materiale obbligatorio

Pettorina colorata (per segnalarsi come eliminati durante il giorno), luce rossa (per segnalarsi come eliminati durante la notte), benda per la prima medicazione, pallini biodegradabili, kit di pronto soccorso (reale, non simulato) per ogni squadra. È consigliato disporre di un cellulare oltre che della radio sia per l'uso in gioco che per segnalare eventuali situazioni di emergenza.

Regolamento Sipe

Tale regolamento e l'accettazione dello stesso verranno inviate alle squadre quando saranno confermate l'iscrizione e il numero di giocatori.